実 習 先 :	㈱ネクスト・テクノロジー
実習期間:	平成 24 年 8 月 20 日～8 月 24 日
学　　校:	広島コンピュータ専門学校
学　　科:	情報システム　科
コ ー ス :	ゲームクリエイター　コース

今回のインターンシップに参加させていただき、5日間という短い間でしたが実際の開発を間近に見ることで、現場の空気を感じることができました。
インターンシップ中はビジネスマナーの学習、Visual Basic6．0を使用したテストアプリの開発、開発関連の資料作成をさせていただきました。
ビジネスマナーの学習では、社会人として基本的なことから重要なこと、会社の業務内容に準じて守らなくてはいけない事など、実際に社会に出てみないと分からない事が多く、大変勉強になりました。テストアプリの開発では、入力した数値を送信用データに変換し、ソケット通信で他のPCへ送信するというアプリケーションの製作を行いました。製作中に参考として、会社の方が作られたソースコードを見せていただく機会が何度かあったのですが、コメントの記述が私と比べると、一目で内容が理解できる分かりやすいものになっており、実際の現場では、コメントの記述も、プログラム製作者以外の人が見る事を前提に記述をしていかなければいけないのだと、痛感しました。
最後に、「テスト仕様書」「問題点一覧」「取扱説明書」を作成しました。特に「テスト仕様書」は、開発したソフトが正しい処理をするか確認するためのテスト項目をまとめた資料で、漏れがなく、且つ、テスト実施者から見ても分かりやすく作成するのが大変でした。
今回のインターンシップの経験、反省点を踏まえ、これからのプログラム開発の際のコメントや資料作成など、一目で内容を理解できるような分かりやすい文章を心がけて行きたいと思います。また、学生生活や就職活動でも、相手に伝わりやすい表現を身に付ける様、これから頑張って行きたいと思います。

主な実習内容

・ビジネスマナーの学習
・テストアプリの開発、資料作成

お世話になった企業へ

今回、テストアプリの開発と言う形で、現場の開発に携わらせていただき、ありがとうございました。インターンシップ中、至らなかった点も多々あったと思いますが、反省材料として、これからの学生生活で改善し、社会に出ても恥ずかしくない人物になれるよう、頑張りたいと思っています。